

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan suatu bagian yang terpenting dalam kehidupan manusia. Pendidikan merupakan bagian dari usaha sadar untuk mewujudkan suasana proses belajar mengajar supaya peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak yang mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, serta bangsa dan Negara (Arifin, 2003:34). Oleh karena itu, pendidikan sangat mempengaruhi kehidupan manusia. Karena, dalam suatu pendidikan dapat mengembangkan potensi peserta didik dalam mencapai suatu proses pembelajaran. Pendidikan sendiri harus mendapatkan perhatian dan penanganan khusus secara serius. Karena pendidikan selain untuk mengembangkan potensi peserta didik dalam mencapai suatu proses pembelajaran, pendidikan harus memenuhi kriteria dalam proses pembelajaran. Dalam proses pembelajaran, pendidik berusaha untuk mentransfer pesan atau pembelajaran kepada peserta didik. Akan tetapi, tugas pendidik selain mentransfer pesan kepada peserta didik, pendidik juga sebagai fasilitator dalam proses pembelajaran. Namun untuk menghasilkan proses pembelajaran dengan baik tidak mudah, karena untuk memperoleh suatu pemahaman yang sama antara pendidik dan peserta didik tentang pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik bukan suatu hal sangat mudah. Oleh karena itu, Pendidik sebagai penentu untuk

mencapai tujuan pendidikan dan perlu memilih strategi proses pembelajaran pembelajaran yang efektif dan efisien.

Dalam pencapaian tujuan pendidikan, pendidik harus mengetahui karakteristik siswa untuk mencapai keberhasilan dalam suatu proses pembelajaran. Keberhasilan dalam suatu proses pembelajaran dapat dilihat dari perolehan pengetahuan, ketrampilan, sesuai dengan apa yang diharapkan. Kesuksesan suatu proses pembelajaran juga sangat dipengaruhi oleh beberapa factor, salah satunya adalah memilih dan menentukan media pembelajaran yang tepat untuk memberikan kefahaman bagi peserta didik dalam suatu proses pembelajaran. Melalui pemilihan media pembelajaran yang tepat, pendidik juga akan lebih mudah untuk melaksanakan proses pembelajaran. pemilihan media juga bisa diolah kedalam berbagai bentuk sesuai dengan kebutuhan materi pembelajaran yang diberikan.

Media pembelajaran selain memudahkan pendidik dalam proses pembelajaran, media pembelajaranpun juga memiliki beberapa manfaat yang cukup besar untuk membantu peserta didik mempelajari materi pembelajaran. Media pembelajaran juga menjadi peranan penting dalam proses pembelajaran. Media yang digunakan oleh pendidik harus menarik perhatian peserta didik, sehingga peserta didik akan lebih senang dalam proses pembelajaran tersebut. Media pembelajaran juga dapat merangsang kegiatan belajar siswa, sehingga mampu meningkatkan pengalaman belajar dan meningkatkan hasil pembelajaran. Hal ini sependapat dengan Edgar Dale (Arief Sadiman,2010:8) dengan teori ‘‘*Cone Experience*’’(Kerucut Pengalaman)’’, yang menjadi suatu dasar pokok pengaplikasian media pembelajaran. Menurut teori kerucut tersebut pengalaman

semakin nyata peserta didik mempelajari bahan pembelajaran melalui pengalaman langsung ataupun tiruan, maka akan semakin banyak pula pengalaman belajar yang diperoleh oleh peserta didik. Karena itulah, peserta didik harus memiliki pemahaman secara langsung supaya tidak salah akan persepsi terhadap pengetahuan yang diajarkan oleh pendidik. Salah satunya cara supaya peserta didik memiliki pemahaman dan pengalaman yang konkret dalam suatu proses pembelajaran adalah dengan menggunakan media pembelajaran untuk membantu proses berfikir kritis peserta didik dalam proses pembelajaran.

Media pembelajaran juga merupakan penentu keberhasilan dalam proses pembelajaran, karena Seperti yang dijelaskan oleh Suryosubroto.(2002:48) bahwasannya media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar menjadi hal yang penting sebagai alat untuk menciptakan proses belajar mengajar yang efektif dan menarik. Oleh karena itu, media pembelajaran sangatlah berpengaruh terhadap keberhasilan peserta didik dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran juga dapat membuat peserta didik lebih faham akan materi yang disampaikan oleh peserta didik dengan baik. Begitu juga menurut Hamalik (Arsyad, 2010:15) berpendapat bahwasanya penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, , dan bahkan membawa pengaruh psikologis positif terhadap peserta didik. Oleh karena itu, melalui media pembelajaran, siswa dapat menemukan dan mengelola pengetahuan yang mereka peroleh dari pengetahuan secara mandiri. Pengetahuan yang diperoleh peserta didik juga akan lebih mudah difahami dan lebih lama untuk diingat, khususnya pada mata pelajaran Tokoh-Tokoh wayang Pandawa dan Kurawa.

Pengetahuan yang diperoleh peserta didik dalam materi Tokoh-Tokoh wayang saat ini sangat memprihatinkan. Dari hasil analisis kebutuhan, ada beberapa peserta didik menganggap materi Tokoh-Tokoh wayang tidak menarik. Pada seiring perkembangan zaman, kebudayaan serta tradisi di daerah kurang digemari bahkan ditinggalkan oleh peserta didik. Karena peserta didik menganggap tradisi tersebut sudah kuno dan tidak mengikuti perkembangan zaman, salah satunya termasuk kebudayaan wayang. Berdasarkan kurikulum muatan lokal Bahasa, Sastra dan Budaya Jawa Sekolah Dasar tahun 2010, pembelajaran muatan lokal Bahasa, Sastra dan Budaya Jawa diarahkan supaya peserta didik memiliki kemampuan berkomunikasi menggunakan Bahasa Jawa dengan baik dan benar, baik secara lisan maupun tertulis, serta untuk menumbuhkan rasa apresiasi terhadap hasil karya sastra dan budaya Jawa. Salah satunya bahasan materi dalam mata pelajaran Bahasa Jawa adalah *Tokoh-Tokoh wayang*.

Materi wayang dalam suatu pelajaran Bahasa Jawa salah satunya adalah mengenal dan memahami Tokoh-Tokoh wayang Pandawa dan Kurawa. Kemampuan peserta didik dalam memahami wayangpun juga berbeda-beda. Proses pembelajaran di dalam kelas pun lebih banyak berpusat kepada pendidik dengan metode ceramah dan dengan panduan buku pepak Bahasa Jawa. Sehingga akan membuat peserta didik lebih tidak faham akan materi yang disampaikan oleh pendidik. Hal ini dapat dicegah apabila pendidik menggunakan media pembelajaran atau benda-benda lain untuk membantu menerangkan materi sehingga peserta didik menjadi lebih tertarik dan mudah mengingat serta lebih memahami materi yang disampaikan.



Hasil observasi pada Tanggal 28 Oktober 2017, kondisi pembelajaran pada mata pembelajaran Bahasa Jawa yang ada di Sekolah Dasar Malang saat ini masih banyak dilakukan oleh pendidik dengan metode ceramah, dan masih menggunakan papan tulis dan kapur, minimnya media pembelajaran yang digunakan. Sehingga membuat peserta didik jenuh jika selalu bekutat dengan kegiatan yang monoton. Proses pembelajaran lebih ditekankan untuk menghafal dan membaca buku pembelajaran. Terutama pada materi Tokoh-Tokoh wayang Pandawa dan Kurawa. Bahkan hampir setiap proses pembelajaran disekolah Dasar tersebut tidak pernah menggunakan media pembelajaran untuk membantu ketercapaian pembelajaran. Terutama pada pembelajaran Bahasa Jawa, karena minimnya sarana dari pendidik. Dikarenakan pendidik lebih suka mengarah ke metode cermah. Sehingga membuat proses pembelajaran di Sekolah Dasar hanya sebagai pemindahan informasi tanpa adanya perbaikan diberbagai sisi yang kurang. Dan jika hal ini dibiarkan saja, maka peserta didik akan cepat bosan. Karena itu, pendidik harus mengubah suasana pembelajaran menjadi menyenangkan dan berkesan bagi peserta didik.

Hasil wawancara pada Tanggal 30 Oktober 2017 dengan guru mata pelajaran Bahasa Jawa di Sekolah Dasar khususnya pada kelas 5. Pembelajaran Bahasa Jawa biasanya masih ditekankan pada penguasaan materi pelajaran sehingga peserta didik dituntut untuk membaca dan menghafalkan. Tetapi pada hasilnya peserta didik belum mampu memahami pembelajaran tersebut, karena proses pembelajaran yang bersifat konvensional. Pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik yang bersifat satu arah kurang memberi peluang pada peserta didik untuk belajar aktif dalam mengeluarkan ide dan kreativitasnya. Mata

pembelajaran Bahasa Jawa di Sekolah Dasar berupa hafalan dari pada proses berfikir kritis, dan mengakibatkan siswa beranggapan bahwa pembelajaran Bahasa Jawa merupakan mata pelajaran hafalan saja, dimana siswa dituntut untuk banyak menghafal dan mencatat. Siswa akan merasa sulit menghafal materi yang bersifat abstrak tanpa adanya bantuan media pembelajaran lain yang dapat mengkonkritkan materi tersebut. Sehingga peserta didik kurang tertarik dengan suatu mata pelajaran Bahasa Jawa. Karena selama proses pembelajaran, pendidik belum pernah menggunakan media pembelajaran untuk membantu ketercapaian pembelajaran. Oleh karena itu, diperlukan adanya pengembangan suatu media pembelajaran yang memiliki bahan yang lebih menarik dan dapat mengkonkritkan materi yang abstrak yaitu media *Kwarted Card* untuk mata pelajaran Bahasa Jawa Tokoh-Tokoh wayang Pandawa dan Kurawa

Pada pembelajaran Bahasa Jawa di sekolah Dasar, perlu dikembangkan dengan menggunakan media pembelajaran yang kongkrit dengan salah satu medianya berupa *kwarted card*. Karena dengan media *kwarted card* nantinya peserta didik akan lebih mengerti pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik, lebih mampu berfikir kritis dengan adanya media *kwarted card* tersebut. Peserta didik juga beranggapan bahwa pembelajaran Bahasa Jawa bukan hanya pembelajaran yang menghafal dan menulis. Peneliti berasumsi Karena dengan adanya media *kwarted card* ini siswa lebih mengenal tokoh-tokoh wayang yang ada di Indonesia. Peneliti juga berasumsi bahwa dengan media pembelajaran *kwarted card* yang tepat, maka pembelajaran Tokoh-Tokoh wayang dapat memberikan motivasi belajar peserta didik. Beberapa media pembelajaran sudah dikembangkan dengan berbagai konsep dan tujuan Karena media *kwarted card* ini

berupa kartu yang bisa digunakan dimana saja, bisa digunakan disekolah maupun dirumah pada kehidupan sehari-hari.

Pada penelitian terdahulu, pengembangan media *kwarted card* pada pembelajaran Bahasa Jawa khususnya pembelajaran Tokoh-Tokoh wayang belum pernah diteliti. Tetapi ada penelitian yang membahas tentang pengembangan media Bahasa Jawa dengan Pembelajaran yang lain. Pada penelitian ini peneliti membandingkan hasil penelitian terdahulu yang sudah pernah diteliti sebagai bahan relevansi. Adapun hasil penelitian yang dijadikan relevansi tersebut tidak jauh dari topik pengembangan media pembelajaran yang dikemas untuk membantu pendidik untuk menyampaikan materi dan membantu peserta didik untuk menerima materi dengan kongkrit dan mudah dipahami.

Dari penelitian yang pernah dilakukan oleh Rahma Widiani Sari (2016) dimana melakukan penelitian mengenai (Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Pinter Bahasa Jawa Untuk Mata Pelajaran Bahasa Jawa Kelas III SD). Pada penelitian ini menggunakan karta bergambar yang berisi kehidupan sehari-hari. Yang berupa kartu yang dimainkan dengan cara berkelompok. Yang bertujuan untuk peserta didik lebih bisa membedakan bahasa *krama ngoko* dan *krama halus*. Hasil dari penelitian ini peserta didik lebih tertarik dalam belajar membedakan bahasa *krama ngoko* dan *krama halus*. Karena penelitian ini menggunakan kartu yang fleksibel, yang bisa dibawa kemana saja dan bisa digunakan dimana saja. Karena penelitian ini bertujuan bukan hanya memahami materi, tetapi juga bermain. Relevansi dengan penelitian terdahulu adalah adanya persamaan dalam mengembangkan media pembelajaran berupa kartu kecil untuk mata pelajaran bahasa Jawa. Perbedaannya ada pada materi. Pada penelitian terdahulu

menggunakan materi Ngoko dan Krama sedangkan pada penelitian ini menggunakan materi Tokoh Tokoh Wayang Pandawa dan kurawa.

Uraian diatas, termasuk penelitian terdahulu, bahwasannya pembelajaran Bahasa Jawa sebenarnya tidak sulit untuk dipahami. Melainkan pendidik yang kurang bisa menyampaikan pembelajaran dengan baik. Maka dari itu sebaiknya pendidik harus menggunakan bantuan media pembelajaran untuk membantu menyampaikan pembelajaran khususnya pada pembelajaran Bahasa Jawa. Karena dengan media tersebut peserta didik lebih mampu berfikir kritis dalam pembelajaran, dan tidak berpusat kepada pendidik dalam menyampaikan pembelajaran. Karena itu pendidik harus bisa membuat media pembelajaran sesuai dengan tujuan yang ingindicapai. Oleh karena itu, peneliti mengembangkan satu media yaitu media *kwarded card* untuk pembelajaran Bahasa Jawa pada materi Tokoh-Tokoh wayang.

Media *kwarded card* pada mata pelajaran Bahasa Jawa ini dikembangkan karena media pembelajaran tersebut memiliki beberapa keunggulan, yaitu media pembelajaran *kwarded Card* pada pembelajaran Bahasa Jawa ini dikembangkan karena dari hasil analisis kebutuhan peserta didik. Media pembelajaran *Kwarded Card* ini dikemas dalam bentuk permainan yang menyenangkan, memungkinkan adanya partisipasi aktif dan umpan balik langsung dari peserta didik, dan media ini juga bersifat praktis dan fleksibel sehingga memudahkan bagi peserta didik untuk mudah dibawa kemana-mana. Media pembelajaran *kwarded card* pada pembelajaran Bahasa Jawa pada materi Tokoh-Tokoh wayang ini juga dapat dimainkan tanpa pengawasan langsung dari pendidik. Karena model dari media pembelajaran *Kwarded Card* ini diaplikasikan dalam bentuk permainan



Melalui kegiatan bermain, akan dapat memberikan dasar yang kokoh bagi perkembangan kreativitas anak (Haryono.2015:7). Maka dari itu, jikalau mengharapkan peserta didik senang terhadap belajar maka perlu membuat suasana gembira supaya peserta didik senang dalam belajar. Media pembelajaran dalam konsep belajar dengan bermain dapat meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar. Namun tidak semua media pembelajaran sesuai untuk diterapkan pada semua kondisi dan materi yang disampaikan. Maka, pemilihan media yang tepat sangatlah penting untuk diperhatikan bagi pendidik. Media *Kwarted card* ini dikemas dalam suatu bentuk permainan, dimana dalam proses pembelajaran Bahasa Jawa pada materi Tokoh-Tokoh wayang Pandawa dan Kurawa nantinya dilakukan pembelajaran dan juga bermain.

Uraian di atas, peneliti mencoba untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media *Kwarted Card* pada Pembelajaran Bahasa Jawa (Tokoh-Tokoh Wayang Pandawa dan Kurawa) Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar”**

## **B. Rumusan Masalah**

Bagaimana Kevalidan, kepraktisan, dan kemenarikan media pembelajaran *kwarted card* untuk kelas V pada pembelajaran Bahasa Jawa?

## **C. Tujuan Penelitian**

Menghasilkan produk media yang valid, praktis, dan menarik pada mata pelajaran Bahasa Jawa Sekolah Dasar.

## D. Manfaat Penelitian

### 1. Manfaat teoritis

Menambahkan pengetahuan serta wawasan yang luas tentang media pembelajaran *Kwarted Card* serta untuk penelitian selanjutnya.

### 2. Manfaat praktis

#### a. Bagi Siswa

- 1) Menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.
- 2) Mempermudah siswa memahami materi pembelajaran yang abstrak tentang Tokoh-Tokoh wayang.
- 3) Melatih siswa belajar secara mandiri.
- 4) Menambah sumber belajar siswa.

#### b. Bagi Guru

- 1) Membantu guru dalam menyampaikan pokok bahasan Tokoh-Tokoh wayang.
- 2) Meningkatkan motivasi pendidik untuk memanfaatkan media pembelajaran sehingga pembelajaran lebih menarik.

#### c. Bagi Sekolah Menambah sarana media pembelajaran, khususnya untuk mata pelajaran Bahasa Jawa.

### **E. Pentingnya Pengembangan**

Pengembangan media *Kwarted Card* pada mata pelajaran Bahasa Jawa Tokoh-Tokoh wayang Pandawa dan Kurawa penting untuk dilakukan dengan alasan untuk membantu menanggulangi permasalahan yang ada pada proses pembelajaran. Masalah yang muncul pada proses pembelajaran yaitu masih diterapkannya proses pembelajaran secara konvensional yaitu menggunakan metode ceramah yang dilakukan di kelas yang membuat peserta didik menjadi cepat jenuh dan cenderung pasif. Terbatasnya waktu pembelajaran membuat pendidik memilih untuk tidak menggunakan media. Siswa seharusnya tidak mendengarkan materi saja tetapi peserta didik harus aktif dan berpartisipasi dalam pembelajaran Tokoh-Tokoh wayang Pandawa dan Kurawa. Sehingga perlu adanya pengembangan media pembelajaran sebagai alat untuk membantu pendidik dalam proses pembelajaran dan membuat belajar lebih menyenangkan. Selain itu, media tersebut juga bersifat praktis dan fleksibel.

Pengembangan media *kwarted card* ini diharapkan mampu meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran Tokoh-Tokoh wayang Pandawa dan Kurawa dan dapat mengajak peserta didik secara aktif dalam proses pembelajaran. Selain itu, dengan adanya media pembelajaran *Kwarted Card* ini dapat membuat pembelajaran menjadi menarik dengan adanya aktifitas bermain tersebut.

### **F. Spesifikasi Produk**

Media pembelajaran yang dikembangkan adalah media *Kwarted Card* Pada Pembelajaran Bahasa Jawa (Tokoh-Tokoh Wayang Pandawa dan Kurawa).

- 1) Materi yang ada pada media pembelajaran yaitu Tokoh wayang Pandhawa (Arjuna, Bima, Yudistira, Nakula, Sadewa) dan Kurawa (Gatutkaca, Dewi Banowati, Durduyana, Citraksa, Citraksi, Kartamarma)
- 2) Desain kartu terdiri tiga bagian, yaitu judul pada bagian atas, isi yang terdapat ditengah kartu berupa gambar, dan teks yang menunjukkan keterangan gambar yang terdapat di bawah gambar dengan tulisan dipertebal (*Bold*).
- 3) Penggunaan metode media pembelajaran yaitu permainan.
- 4) Warna yang digunakan pada media ini adalah warna yang digunakan adalah warna yang terang yang pada umumnya disenangi oleh peserta didik, hal ini akan menarik perhatiannya dan peserta didik menjadi lebih semangat dalam belajar.
- 5) Jenis huruf yang digunakan pada judul media media Vivaldi dengan ukuran huruf : 15 dan menebalkan (*Bold*) pada tulisan keterangan judul media sehingga akan memudahkansiswa dalam membaca.
- 6) Ukuran gambar yang digunakan 6,89 x 4,9.
- 7) Jenis huruf pada keterangan nama wayang adalah Lucidda dan ukuran hurufnya 11.
- 8) Ukuran pita dalam media adalah: 3,01 x 7,9, sednagkan keterangan karakter wayang dalam pita jenis hurufnya adalah: Vijaya dan berukuran 12 dan menebalkan (*Bold*) pada tulisan keterangan judul media sehingga akan memudahkansiswa dalam membaca.
- 9) Ukuran media *Kwarted Card* adalah: 12 x 8,5.
- 10) Media *kwarted card* pembelajaran Bahasa Jawa dapat digunakan secara mandiri atau berkelompok dengan jumlah pemain 4-5.



- 11) Media *kwarded card* pembelajaran Bahasa Jawa dapat digunakan secara berkelompok dengan cara mengumpulkan satu seri kartu.
- 12) Buku petunjuk dan media media pembelajaran *kwarded card* pembelajaran Bahasa Jawa di cetak dengan ukuran 12 x 8,5 cm.

#### **G. Asumsi dan Batasan Masalah**

Peneliti berasumsi dengan adanya media *Kwarded Card* peserta didik akan mudah memahami materi dan menganggap pembelajaran Bahasa Jawa tidak dituntut untuk menghafal dan mencatat saja.

Berdasarkan permasalahan yang ada pada latar belakang, peneliti membatasi masalah penelitian. Peneliti memfokuskan pada “Pengembangan media *kwarded card* untuk kelas V pada pembelajaran Bahasa Jawa (Tokoh-Tokoh Wayang Pandawa dan Kurawa) sampai pada tingkat kelayakan”. Peneliti melakukan tahapan sampai dengan tingkat pengembangan (*Develop*).

#### **H. Definisi Operasional**

- 1) Media pembelajaran adalah suatu alat untuk penunjang ketercapaiannya proses pembelajaran.
- 2) Media *Kwarded Card* merupakan kartu kecil yang didalamnya berupa gambar dan tulisan untuk membantu siswa untuk mempelajari Tokoh-Tokoh Wayang Wayang Pandawa dan Kurawa,
- 3) Pengembangan media *Kwarded Card* adalah suatu proses untuk menghasilkan produk berupa kartu sebagai media dalam belajar mengenal Tokoh-Tokoh Wayang untuk kelas V Sekolah Dasar.

- 4) Bahasa Jawa adalah pembelajaran muatan lokal yang didalamnya merupakan materi yang berkaitan dengan aksara jawa, Tokoh wayang, kromo ngoko dan kromo halus.
- 5) Tokoh-Tokoh wayang yang digunakan dalam penelitian ini adalah Tokoh Wayang Pandawa dan Kurawa. Pandawa adalah saudara lima yang terdiri dari (Yudistira, arjuna, Nakula, Sadewa, dan Bima) dari kelima saudara tersebut merupakan anak dari Dewi Kunti.
- 6) Tokoh-Tokoh wayang Kurawa meliputi (Citraksa, Citraksi, Durdnyana, Dewi Banowati, Gatutkaca, Kartamarma )



